高橋名人の
Bug(バグ)ってハニー

完全必勝ハンドブック



ファミコン必勝本

6月19日号特別付録①

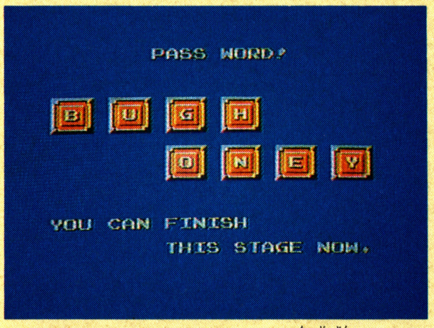
高橋名人の Bugってハニー



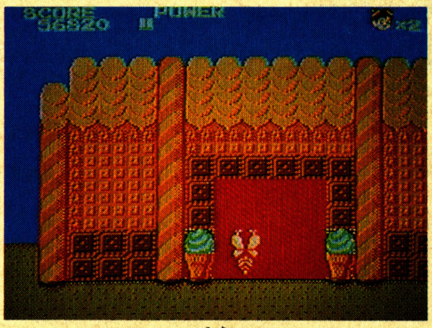
ハドソンの新戦略「謎解き」を解明する！

パスワードがなければクリアできないんだよーっ

この業界の老舗といっていいハドソンが、これから夏にかけて一気に４本のゲームを発売するんだ。そして、この４本の共通のテーマとなっているのが「謎解き」なのだ。ようするに、ただ単純なシューティングなどではなく、その謎が解明されないことには先に進めないような作りになる。だから、このバグハニでは１ステージにつき８つのパスワードを探さないと先に進むことができないのだ！



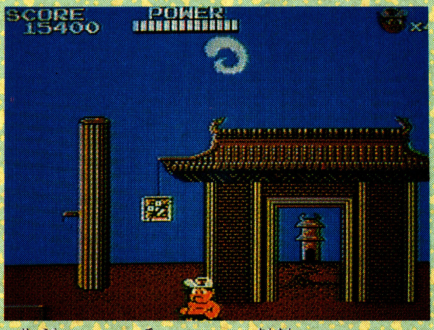
▲このように１ステージにつき８文字分のパスワードを探さねばならないのだ。パスワードは各ステージ違うので最初はタイヘンだね。



▲で、パスワードを８個集めてやっとステージラストの門を開けることができるんだ。ステージ２以降は強力な敵が待ちかまえてるぞ！

なぜハチ助が出やすかったのか？ 今、それが解明された!!

このゲームをプレイしていくとわかるんだけど、１ＵＰキャラであるハチ助がけっこうポコポコ出てくるんだよねえ。ホントに今までになかったぐらいに出現しやすくなってるんだけど、これは単にゲームが甘くなっている、というわけではなくってさ、パスワードを探すというとんでもない手間のため、最初のうちはもーいくらキャラがあってもぜーんぜん足らないんだわさ。それはなぜかってーとお、パスワードを１コ探すだけで、ヘタすると持ちキャラが１人減るというハメになってしまうからなのさ。これはっかりはしょーがないことだから、キャンディーとかをスクロールで再出現させて、ハチ助を取ってって、とりあえず９人までためてから進んでいくのがかしこいやり方なんじゃなかろうか。途中で終わってしまうと悲しいんだぞいっ！



▲結構ポコポコ出てくるから簡単なハニーちゃんの面でためていくようにするといいのだよっ！



▲後の面でも、スクロール技を使って補充していくようにする。これがコツだね。きっと。

ブロックをくずしてパスワードを探し出す!

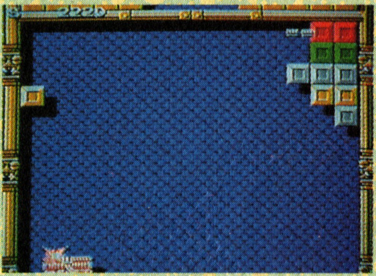
ナゾのかくれ面はなんとブロックくずしだったのだ

ホンモノは4つのうち1コだけなんだな

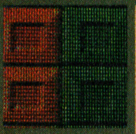
てなわけでタマゴを取ってブロックくずしの場面にやってきた。ここでブロックを壊すと1つの文字が落ちてくる。これがパスワードになってるので、それをうまくパッドでキャッチすればＯＫなのさ。しかし落ちてくる文字は１面につき４つ。当然正解は１個だけ。そして違う文字を取るとパッドは破壊されてしまい、ストックがなくなると１人減るのだ。後半になれば推理もできるけど最初はカンだけがたよりだぞ。



▲パスワードをいくつか集めていけば、その内容を推理することができるのでラクにはなる。

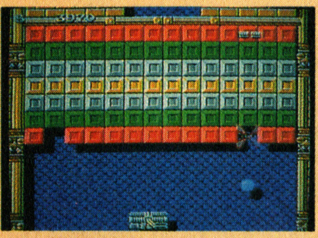


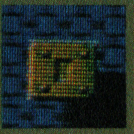
▲違う文字を取るとこのようにパッドが破壊されてしまうんだ。ホント、いくら人数がいても足らんのよ。



フツーのブロック

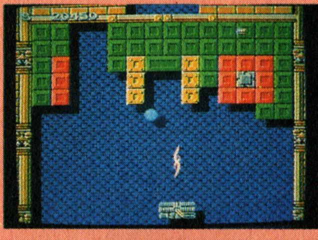
いわゆる普通のブロックで、この中にパスワードやアイテム類が、ランダムで隠されている。色の違いはあんまり関係ないようだ。

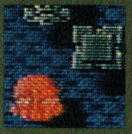




破壊不能ブロック

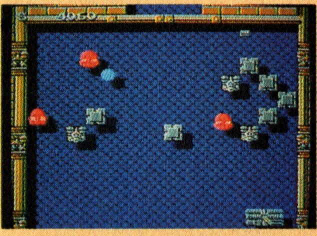
これはぜったいに破壊できないブロックなのだ。後半にいくとこれが結構うざってえ存在になる。イナズマでもだめなんだ。

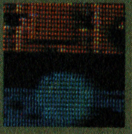




バケモノブロック

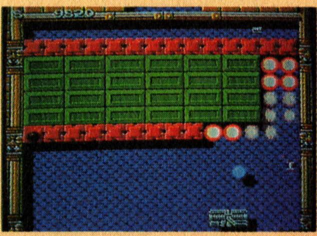
１回当てるとタコみたいなのを吐き出す生きてるブロック。もう１回当てると破壊できるのだ。





バクダンブロック

１回当てると爆弾マークが出てきて、そこに当てると回りのブロックをまきぞえにしながら破裂していく。

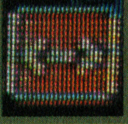




イナズマを撃てる

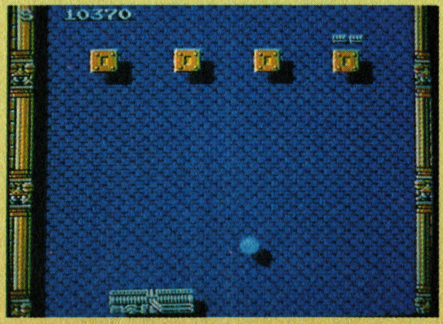
これを取ると一直線上のブロックをすべて破壊できるイナズマを撃てるようになるのだ。赤くなったら充電完了。Ｂボタンで発射できる。一番有効なアイテム。

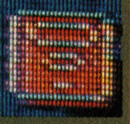




パッドが長くなる

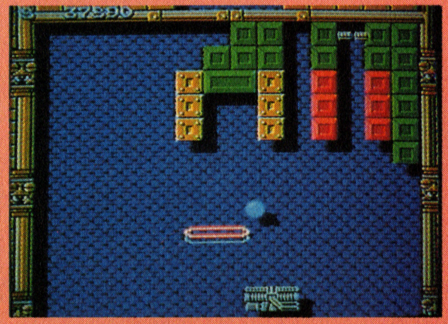
これは自分のパッドが２倍に長くなるアイテム。しかし、これは違う文字なんかを取りやすいという致命的欠陥があるので取らない方がいい。





途中でボールを打ち返せる

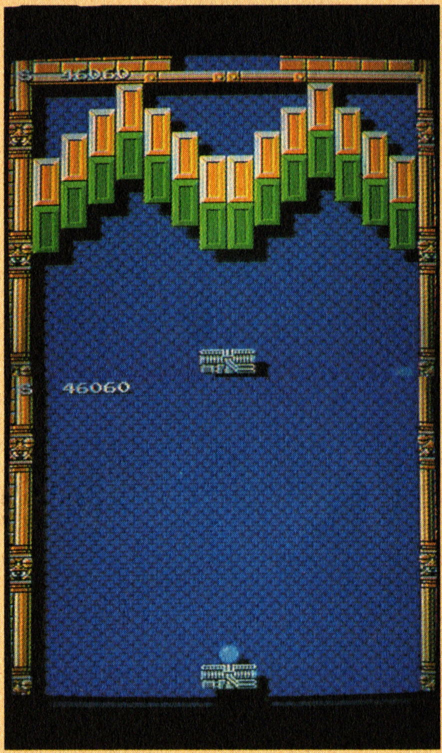
これは妙な光線を発して、ボールを打ち返すことができるようになるというアイテムなのだ。場所によっては最高のアイテムとなるが普通は余り役に立たない。



これがステージ1の全ブロック面だ!!

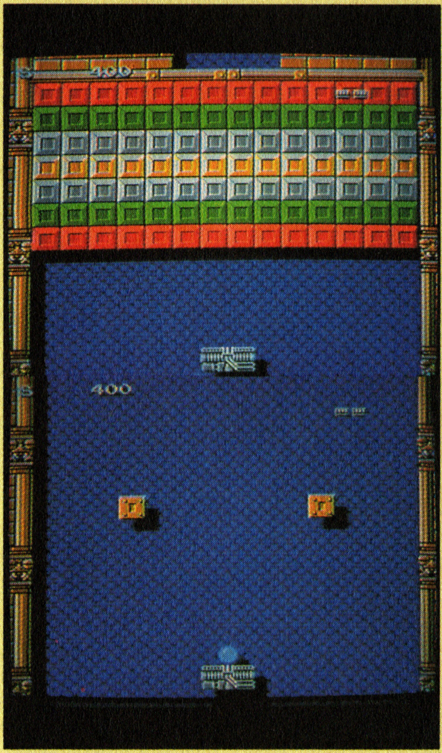
B

まあ単純な面だね。ここでは1つずつ破壊していってパスワードを見分けたりするための面にするといい。おっと、言い忘れたけどこの順番に面が出現するわけじゃなくて、すべてランダムで出てくるからまずはどの面なのかを見極めることから始めようってね。



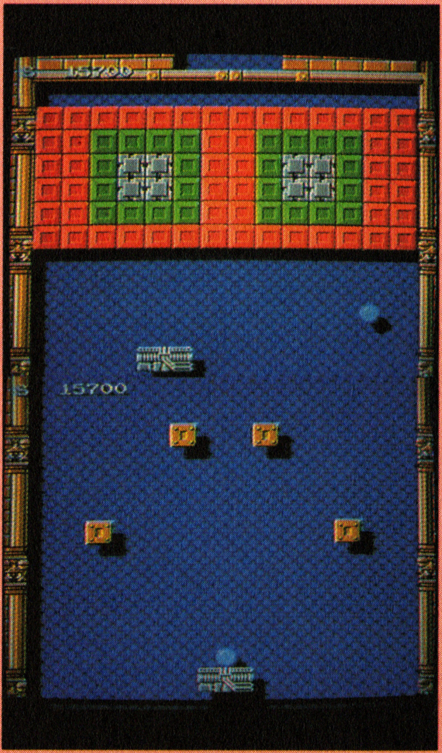
U

まあ単純な面ですこと。これぞブロックくずしっていうようなブロックの配列ねえ。あ、前にも言ったとおりノーマルブロックの色の違いは関係ないみたい。あっても得点が違うって程度でしょ。ここでは正解のパスワードを取る前は赤玉を使わない方がいいね。



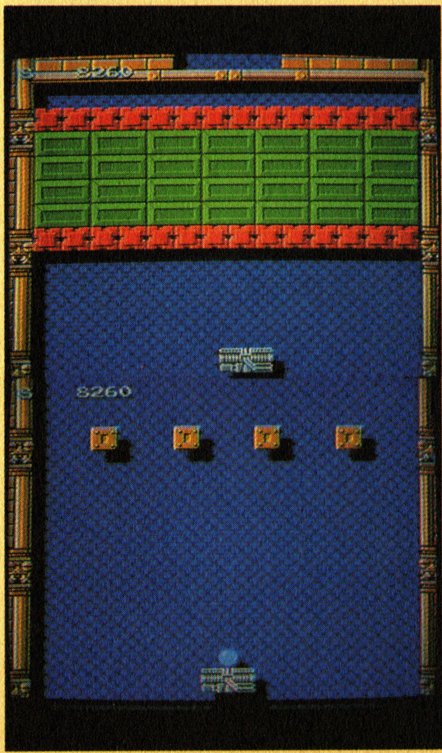
?

これも特に問題のない面。フツーにやってれば難なくパスできるでしょん。ただこういう面でパッドが長くなるアイテムを取るとキツイんだよね。まきぞえを食らわないようにするにははしっこによけないようにするといいよ。それよりも他のアイテムを取った方がいいけどさ。



N

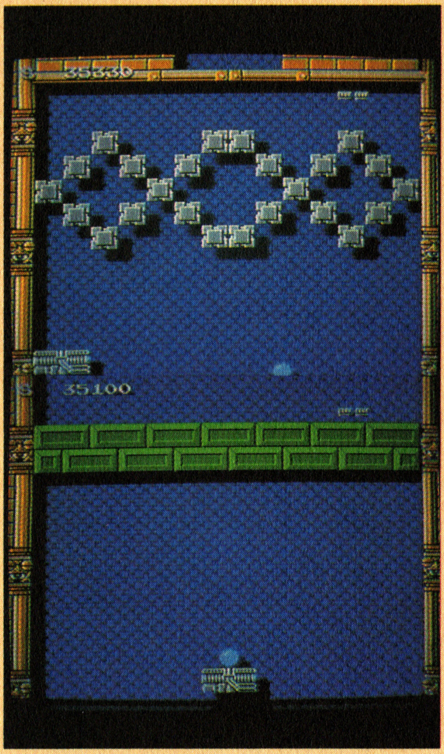
ちょっち危険な面といえよう。下の爆弾ブロックをハレツさせると、真中のブロックがまきぞえでダダッと破壊され、爆弾ブロックが誘発をする。そのためわけわかんないうちに文字がドバッとおっこちてきて取り逃してしまうんだわさ。注意してくんろーいな。



これを見ながら正しい文字をとろう!!

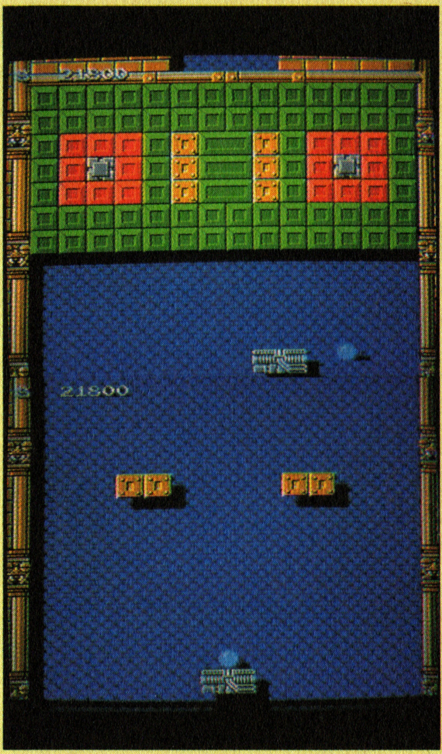
G

ここは上と下2段にブロックがある。こういうのが一番困るんだよねえ。なぜ困るかって一と、下の面で正解が出たとする。それを追うパッド、よし取れたぜ! と思ったら玉が上に行っちゃってて、画面が切り替わる。となってしまうからだ。



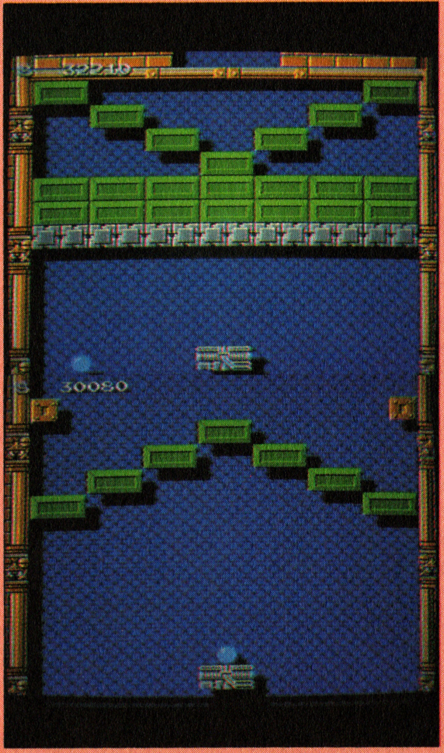
?

一見して複雑そうに見えるけどお、こういうのが一番簡単な面なんだよねえ。イナズマが出やすいので、よけいラクになるんじゃないかな。だけど、アイテムを取りにいって違った文字を取っちゃった、なあんてボケはしないようにしてほしいものだ。



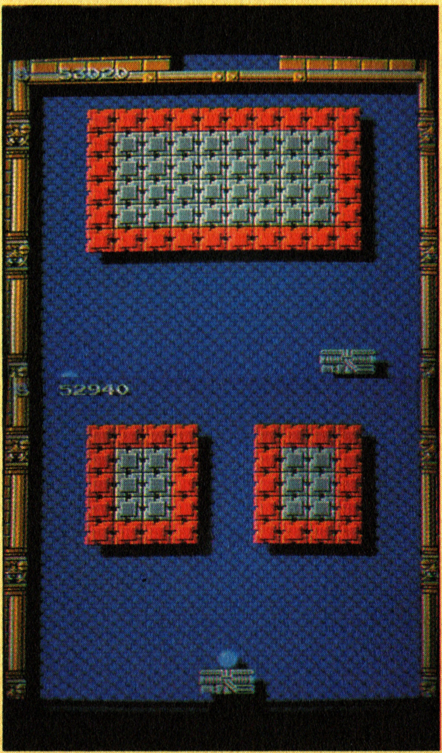
E

ここもまた上下にブロックがあるところだ。ま、ここは比較的簡単だけどね。下の方のブロックが数少ないのでカンジンな所で上にボールが行っちゃう。このへんはうまくやってくれとしかいいようがないしねえ。下に出なきゃ問題ない。普通にやっとくれ。



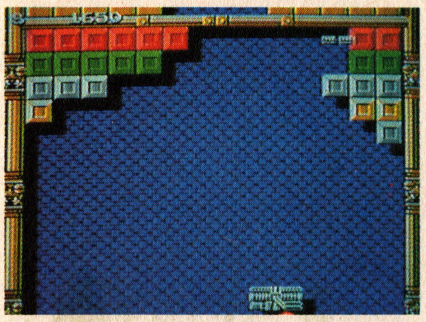
Y

ちょっちヤラシイ面だね、こりゃ。こうなったらとにかく爆弾ブロックを誘発させせちゃってブロックを破壊していくしかない。残りはバケモノブロックで、これまためんどなヤツだし、上下にブロックはあるしとタイヘンそうだが、やってみると意外に簡単だったりするんだな。

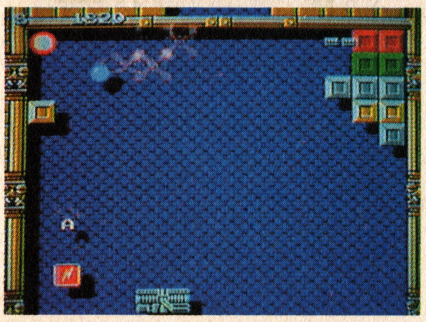


赤玉でズババッといこうぜ!

上のパッドの裏にボールを当てて下に打ち返すと赤くなる。そうなると貫通弾となって、バケモノくんに当るか、天井に当たるかするまでブロックを破壊していく。使い方をあやまらないようにな。



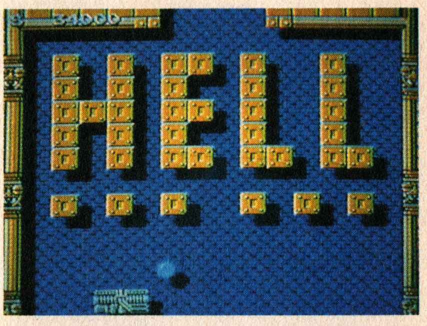
◀上の面のパッドの後ろで下の面に打ち返すのだ。下と上のパッドの位置は常に同じだから、ボールが上の面に上がった位置と同じ所にパッドを持っていけば簡単に打ち返すことができるだろう。

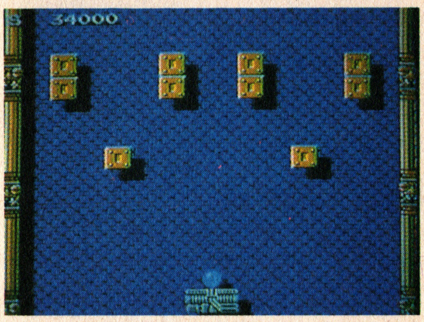


◀ただし、これをやるとパネルとか文字とかボロボロ落ちてくる場合があるので見逃さないようにしなければならない。なるべくパスワードを取ってから使うようにしよう。なかなか気持ちいいもんだぜ!

これが恐怖のHELL面だあ!

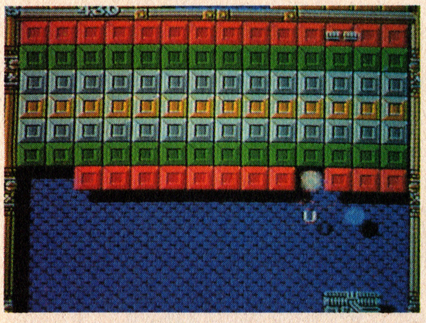
いくつかあるたまごの中の一つに、このヘル面が隠されてる。たまごの外見ではわからないので入ったらあきらめるしかない。ここはひたすら玉を打ち返すこと。それしかないのだ…。



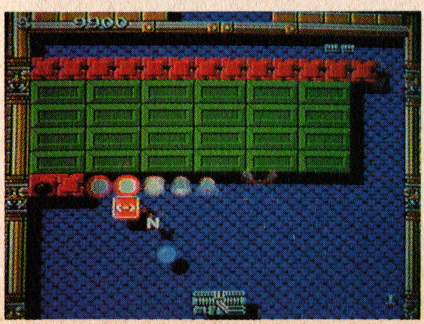


ポーズをかけて確認しようぜ

文字が出てくるとつい取ってしまう、そんなこと、よくありますね。それをふせぐ良い手だてがあります。それは文字が出たらすぐポーズをかけること。そうすればちゃんと文字の確認ができるでしょう。



◀なるべく、何か出たら反射的にポーズで画面を止められるようにしよう。こういう場合、ブロックとパネルとの距離が短いため、すぐ下に落としてしまうんだ。そうしたらボールを落として下のパッドで受けよう。



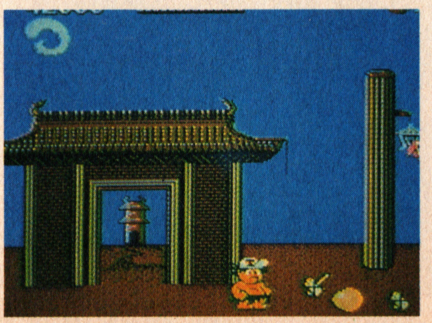
◀このように、赤玉とかイナズマとか爆弾とかでボロボロ落ちてくる場合に非常に有効な手段になる。間違った文字やアイテムを取らないように、有効なアイテム、正しい文字を取るためにぜひやっとくれ。

取り忘れるとヒサンになるなあ

もし、ラストまで行ってパスワードがたらなかったらどうするか? 当然探すハメになるんだけど、たまごはすべて出現するので探しているうちに前やった面に行ってしまうわけ。二度手間ってやつだね。

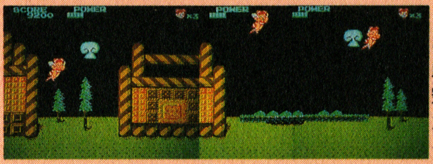


◀取り忘れたたまごがどれかは外見からは確認できない。とりあえずこれかなと思ったら取ってみるしかないのだ。このようにステージ1だったらまずブロックくずしが簡単だからいいが……。



◀おおっとここはステージ2。この先でたまごの取り忘れがあるとタイヘンだ。なにしろブロックくずしが難しいので、そのまま死んでしまうことが多くなるので注意を。わき道などには必ずあるからね。

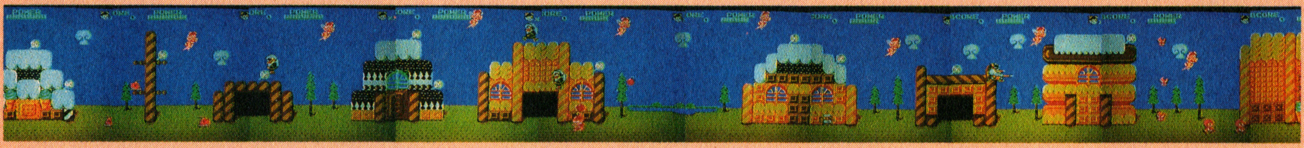
STAGE 1 おかしの国

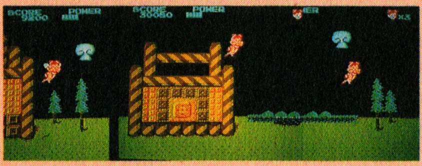


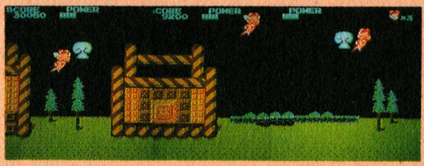
最初はハニーちゃんが主人公となって進むのだ。ま、このステージは練習みたいなもので、とにかくここでブロックくずしや敵の倒し方、パワーアップの



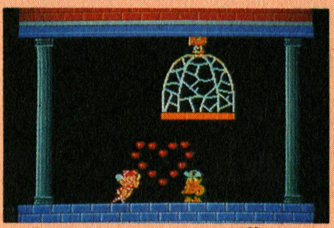
▶ここの火の玉ばあさんやてんぐ野郎の攻撃がキツイ。空中より地面の方が安全だ。おっと、そういえば持ち人数はちゃんと9人にしたかな？







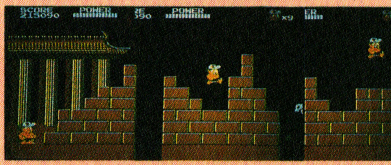
仕方などを覚えてしまおう。それから前にも言ったけど、たまごの取り忘れは絶対にしないことだ。これをやるとものすごく時間を食ってしまうことになるからね。



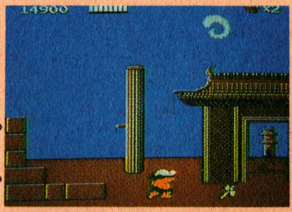
▲このステージのラストに敵はいない。高橋原人を助け出してあげよう。次のステージからはその高橋原人がずっと主人公となってラストまで戦うのだ。先は長いぞ。

STAGE 2 中華街

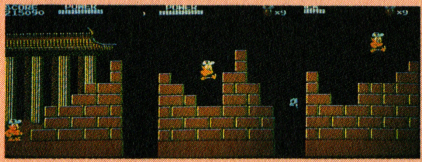
高橋原人に変わったけどだいじょうぶかな？ステージ１とはうって変わって難しくなってるんだよね。ここを突破するコツは武器を炎にしてしまうことだ。



▶ここでスクロール技が使える。ハートやハニーちゃんパネルを取って補充をしておこう。無理して進むとすぐに死んじまうぞ。あせるなよ！







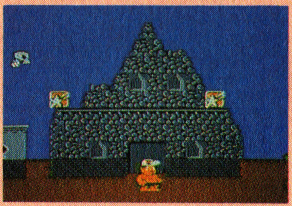


▶この炎の先にいるかみなりぼうずはほっとくとドンドン増えていくので、ジャンプ投げして速いとこ倒しちまおう。炎はさわるとすぐに死んでしまうので飛び越すときには充分注意してくれ。間違ってもそのまま飛び込まないように！

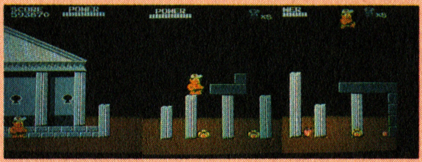


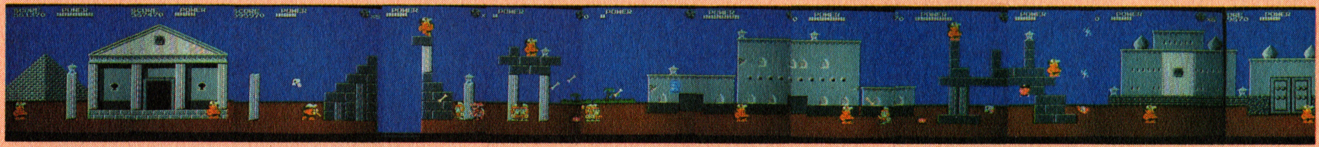
STAGE 3　いせきの街Ⅰ

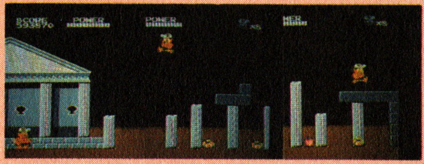
ブロックくずしは難しいわ、敵はつえーわでタイヘンなのだよ、ここは。とにかくスクロール技ができるところまで行って、持ち数を増やしとかないことにはクリアなんてとてもとてもとても。

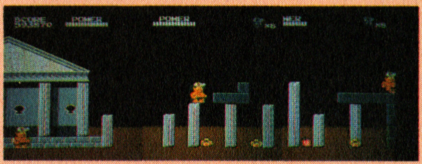


◀ここは絶好のスクロール技の所なんだ。わき道を行ったり来たりしていればこのようにアイテムパネルがすずなりになる場合もあるんだぜ。

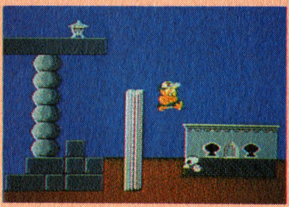




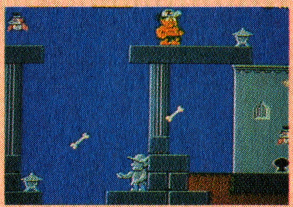




▶最初にいきなり落し穴があるけどそれは難なくこなせるでしょ。もし、動きに余裕があるならば、ここから上に登って左へ登るという手もあることはあるんだけど、単なる無駄でもあるので、やらない方がいいかもね。すきにしてちょーだい。



▶ここは上と下どちらかを通っていくことになるんだけど、おすすめはやっぱり上だね。下を通っても別にいいんだけど、敵はいるし落し穴はあるし。上ならもしかしたらなんかしらのパネルが出るかもしれないしね。しかしあの像は一体なんだろう。

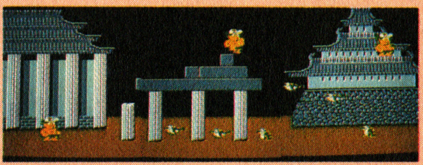


STAGE 4　いせきの街Ⅱ

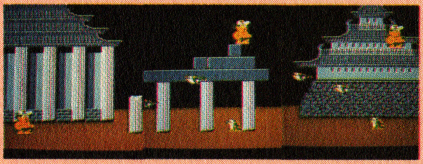
ここが最後のステージとなるわけだ。まだ見せることはできないけど最後だけあってブロックくずしや進むことが超難しくなっている。ラストの大キュラもつえーしなあ…。

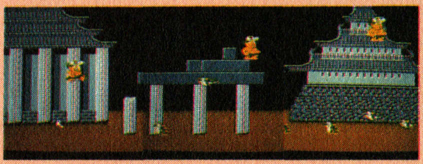


◀上から行った場合には、下に降りるときの障害としてガイコツ兵士のホネがあるんだ。しかたがないから、1発食らう覚悟で降りよう。

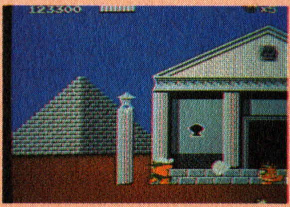








▶いきなり怪獣の攻撃だ。口から変なものを吐いてくるこいつはやっかいもの。とにかく先に進んでいかないと際限なしにやってくるぞ。わき道には入るもよし、パッとすすむもよし、とにかくウジャウジャやって来てからでは遅いのだ。



▶このカミナリ小僧もヤラシイところにいて、普通に行けば絶対に1発は食らってしまうのだ。それをどうやって防ぐか？手だては1つだけある。ようは無敵状態でつっこみゃいいんだ。スクロール技でなんとか出現させて行くようにしようねい。



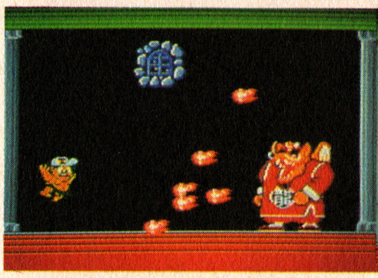
キュラたちをいかに倒すか？

ステージラストのキュラたちはイジョーに強かった！

さてさて、やっとこさパスワードを８コ集めたぞい、フーッ。とひといきついてる場合じゃないんだった。８コ集めて、初めてステージラストにいる敵と戦うことができるのだ。こやつを倒さねばクリアはできぬ。ウウム、メンドクサ。ま、しゃーないか。そいでもってステージ１は敵と戦わないのでおいとくとして、ここではステージ２〜４のキュラたちについて解説してしまおうというのだ。ステージ４までの道のりは長いが、がんばってやっとくれ。死なないようにね。

STAGE2 ドラゴン STAGE3 キュラ大王 完全攻略法！

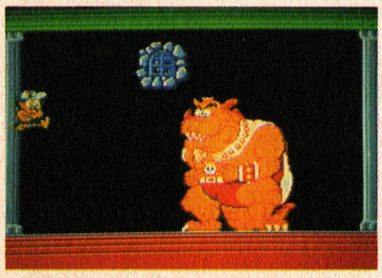
この２匹は共通の動きをするので攻撃方法は一緒でいい。こいつらの攻撃は口から炎を吐き地震を起こす。地震に捕まると原人を少しの間操作できなくなる。弱点は頭なので常にジャンプしながら攻撃するようにする、これがポイントだ。それから戦うときは武器は炎に、ライフは満タンにしておこう。これぐらいは常識だね。あとはとにかく地震にさえ捕まらなければこれで倒せるのだ。炎にも注意してくれっ！



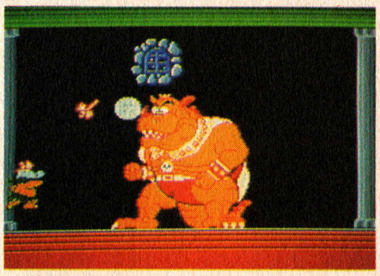
▲地震に巻き込まれると高橋原人の足を取られてしまうので少しの間操作ができなくなり、攻撃されてしまうのだ。



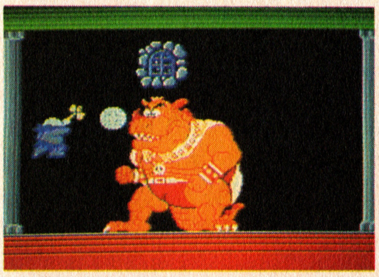
▲あとは口から炎を吐いてくる。高橋原人に体当りはしてこないがギリギリの所までよってくるのですぐにやられる。



▲一番大事なことは常にジャンプしていること。これでとりあえず地震に巻き込まれることが少なくなるはずだ。

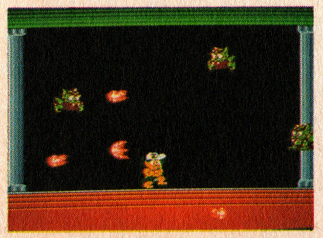


▲そして、ジャンプしきったところで武器を連射することだ。うまく顔面に当てるようにするんだぞい。

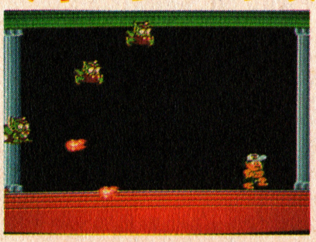


▲炎にやられるかもしれないが、フルパワーなら３回持ちこたえるのだ。その間に倒しちまおうぜ！

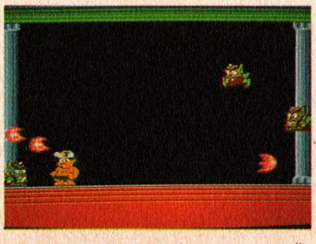
STAGE4 大キュラへの攻撃方法は？



▲敵の炎ははしに行くようになっているので吐いてきたら逆の方にさっさと逃げてしまおう。



▲これだとすぐには倒せないが、そう簡単に倒せる敵ではないので無理しないように行こう。



▲炎は空中でしか吐かないので地面の敵をうまく狙っていくようにすればいいのだ。

なりは小さいがすんげえうざってえやつだ。とにかく現状では、地についたヤツを攻撃しながら炎をよけまくるしかない。いわゆるヒットアンドウェイだね。どれか１匹倒せば３匹すべて死ぬんだけど、そう簡単に倒れてくれないのだ…。

HECTOR

HUDSON NEW SOFT

ヘクター(仮)

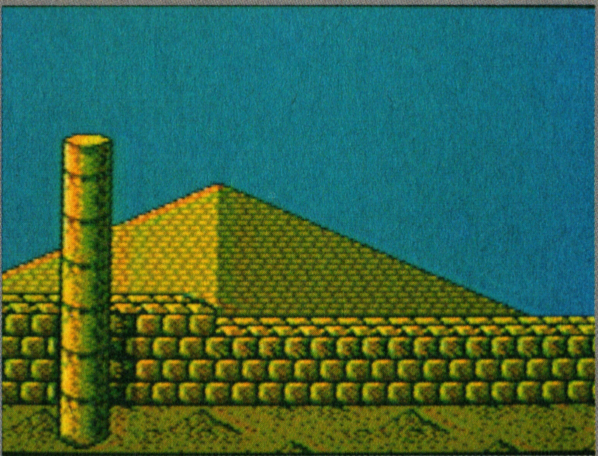
7月上旬発売予定／価格未定／カセット

戦略を立てながら戦うシューティングゲーム!!



◀地球に知的文明体を作り出したヘクターを破壊することがこのゲームの目的なのだー

ハドソンのシューティングだから、スターソルジャーのような連射ビシバシの高速シューティングだろお、なあんて思ったらおおまちがい。自分がどう動いていったらいいかちゃんと戦略を立てて進んでいくような知能的ゲームになってるのだ。おまけに構成は縦と横のスクロール。反射神経だけでは戦えないゲームだぞ。

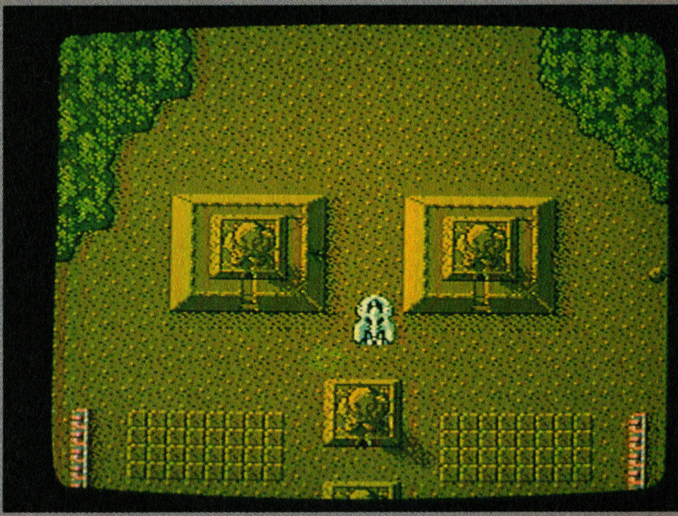


◀開発中の画面だけど、これが横スクロールの画面になるらしい。どうやらこれはステージ4のエジプトのようだね。

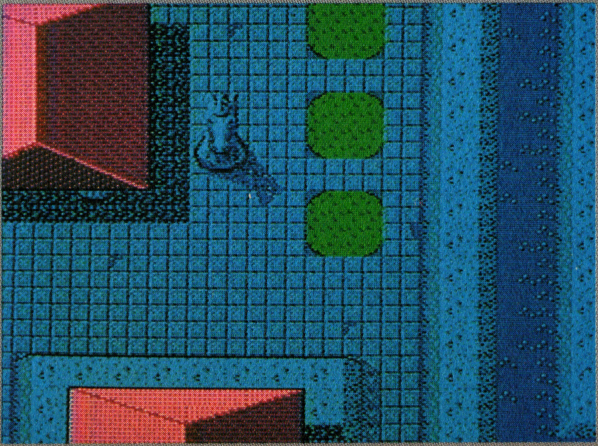
縦と横のシューティング

ステージ構成は全部で6つ。そしてそのうち縦、横スクロールがそれぞれ3つずつあるんだ。縦と横のスクロールはゲームの性質を変えてあるので違った雰囲気で楽しめるそうな。そしてこのゲームの売りの一つになっているのが戦略を立てるということ。ようするに各ステージの地形に準じてどう戦っていくかを検討しながら進めば、効率よく戦えるらしいんだね。そして、敵キャラに対しても戦略というか、俗にいってしまえばパターンを作ることができるということだ。おなじみラリオスとかラザロは出てこなくなっちゃうんだけど、そのかわり隠したパネルとか地下へのボーナス面でカバーするらしい。縦横スクロールで失敗したツインビーの二の舞を踏まないようにがんばって欲しいね。期待してるぜ！

STAGE	場所	スクロール
1	インカ帝国	縦
2	マヤ	横
3	アトランティス大陸	縦
4	エジプト	横
5	ムー大陸	縦
6	邪馬台国	横



▶中央にあるのがマイキャラらしい。今回は特にパワーアップはしないそうだ。



◀これも縦スクロールの場面だ。なかなか画面はきれいだね。これがどうなるか楽しみだ。はやく完成版をみたいなあ…。

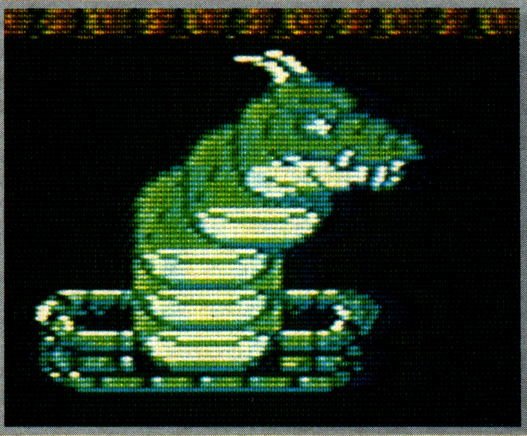
笹川2号(仮)

HUDSON NEW SOFT

9月発売予定／価格未定／カセット

ボンバーマン+ロールプレイングの要素=笹川2号

あのボンバーマンが帰ってきてしまったのである。ボンバーマン、それは我々に多大な影響を与えたゲームだった。パスワードを本格的に使ったのもこのゲームだったし、なにしろ破壊の快感を我々に与えてくれたのだから。それが今、スピード感と、ロールプレイング的要素を加えて再び我々の前に現れようとしている……。



▶これはステージラストにいるボスキャラのようだ。どうやって倒すのかはまだよくわからないけど、動きは想像できるね。こういったものが5つのステージラストにいるようだ。



▶スタート直後のところ。前のようにきれいにブロックが並んでいるわけではなく、ちょっとした迷路みたいになっているのが特徴だ。画面もリアルタッチだしねえ。

前作といえるかどうかは知らないけど、ボンバーマンといえばもう1年半前に発売されたソフトなんだね。知ってるかな？そう、コミカルなキャラで、そこらじゅうに爆弾を仕掛けまくって敵を破壊していくという超過激欲求不満解消ゲームのことだ。そのボンバーマンに、ロールプレイングの要素を加えたのがこの笹川2号というわけ。敵を爆弾で破壊するという単純明快なゲームではなくて、主人公をいろいろとパワーアップさせていくようになるんだ。ステージ構成も違うしね。そしてこの笹川2号の目的はというと、これがまた話せば長くなる話なんだよね……。

リアルタッチになったボンバーマンは……

君はボンバーマンのストーリーを知ってるかな？ボンバーマンは、元はといえばロードランナーの敵の方だったんだよ。それに嫌気がさした1体のロボットがボンバーマンだったんだ。地上に出れば人間になれるという噂を信じてね。仲間を裏切ったのだから当然攻撃をしかけられるし、出口やパワーアップパネルなどいろいろと捜し物をしなければならない。そうやってなんとかゲームをクリアすると、ボンバーマンがエンディングで、ロボットから人間に変わっていったんだ。だから笹川っていうのはボンバーマンの人間名なのかもしれない。という結構複雑なストーリーで、ロールプレイングの要素をでかくしたのがこの笹川2号らしいんだ。変わったところはまず、キャラなどの設定がリアルなタッチになって迫力が出ている。ステージ構成も単純ではなく、5つのステージそれぞれ特色があり、独得の雰囲気を作っているんだ。そして気になる爆弾の方は、前みたいにいくつもセットしてバカスカ破裂させるようになってない。だけどまきぞえ喰ったりするスリリングな所だけは残ってるそうな。だからボンバーマンⅡじゃないのかもね。



▶おっと、どうやらこれは地下にいく階段のようだね。降りていくといったい何が待ち受けているんだろうか？その上にあるのはどうやらパワーアップパネルの一種らしい。



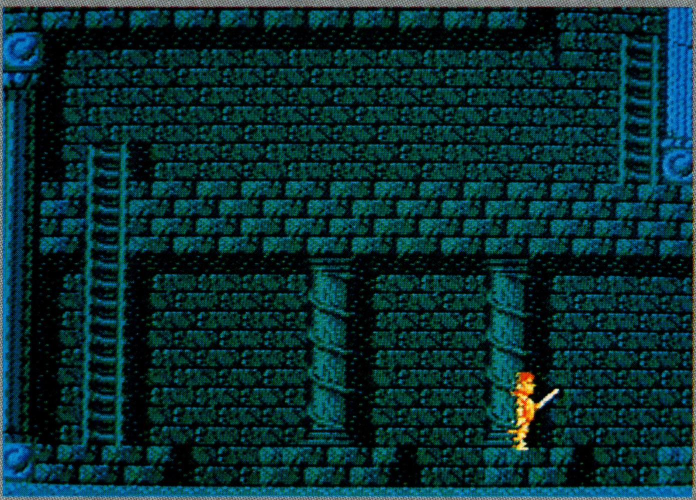
▶今回使えるアイテムはこんなにあるんだ。ちゃんとその場所にあった使い方をしなければならないのがRPG。こりゃなかなか手ごたえのあるゲームになりそうだね～！

ザナドゥ(仮)

8月発売予定／価格未定／カセット

HUDSON NEW SOFT

パソコン版とは若干違う設定になっているようだ!



パソコンRPGの世界でザナドゥを知らないヤツはさすがにいないってぐらい有名なザナドゥがとうとうファミコンになってしまうのだ。さすがにパソコン版と同じ作りにはせず、独自のストーリーをつけるそうなので、パソコン版のファンも楽しめそうなモノができそうだ。イヤ、こりゃ作ってもらわなきゃね、ハドソンさん!!

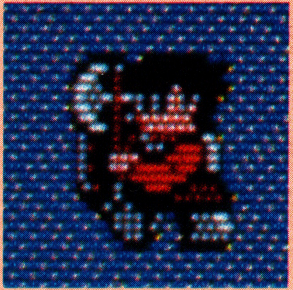


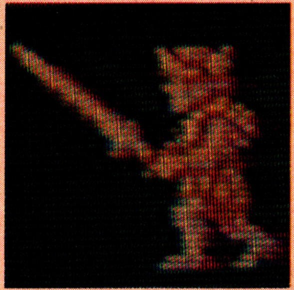
▲上がファミコン版の画面、◀左がパソコン版の画面だ。こうやってみると、ファミコン版の方の雰囲気がとても重くなってるね。このグラフィックのよさだったら期待しても裏切らないと思うよ。重厚な雰囲気のザナドゥっていうのもなかなかいいんじゃないかなあ。

それは月がない頃の話…

その時世界には世界樹を中心とした文化と魔界丘を中心とした文化があった。しかし、その間に争いはなく、平和に交易していたのだ。そんな時天災があった。流星と呼ぶには大き過ぎる星が地球の月となってしまったのだ。その引力と流星の影響が安定を破壊していき、致命的な出来事を引き起こした。それは流星が世界樹を直撃し、破壊してしまったことだった。そして流星の影響で伝染病がはやり、魔界は狂気にかられ、人類は病に倒れていった。お互い成す術はなかった。それにこの機会を利用しようというグループの誘導で、無意味な闘いを繰り広げていったのである。世界は混沌へと進むだけなのだろうか。しかし、すでに二人の救世主が誕生していたのだ。一人がラング、そして時期を遅らせてもう一人が…。だが、ラングはまだ自分の重大な使命に気付いてはいない……。

主人公はこうなった!





▲左がパソコン版、右がファミコン版の主人公だ。パソコンの方は3等身キャラってかんじでかわいい雰囲気なんだけど、ファミコンの方はそれを成長させたって感じだね。



▲背景に関してはパソコンよりもファミコン版の方がいいんじゃない?

ファミコン必勝本 6月19日号特別付録

昭和62年6月19日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第2巻第11号通巻25号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可